

1. Introduction

1.1. Présentation

Overwatch SERIES (ci-après "Compétition") est une compétition d'Esport sur le jeu "Overwatch 2", propriété de l'éditeur Blizzard..

La Compétition est organisée par Holiday Geek Cup en partenariat avec la Cité des sciences de Paris (ci-après "Organisateur").

1.2. Dates et lieu

La Compétition est un événement physique et se déroulera Cité des sciences et de l'industrie - 30, avenue Corentin-Cariou - 75019 Paris sur la période du 24/02/2024 au 24/02/2024.

1.3. Modalités d'inscription

Pour procéder à son inscription à la Compétition, le participant devra :

- Avoir une team de 5 joueurs
- S'inscrire sur Weezevent ainsi que prendre un billet d'entrée à la cité des sciences.
- Avoir plus de 12 ans
- Respecter les horaires des check-in.

Il appartient au participant de vérifier l'exactitude des informations renseignées.

Les inscriptions sont ouvertes du 09/02/2024 au 24/02/2024.

L'inscription est gratuite pour les participants.

2. Règles générales

2.1. Conditions d'admissibilité

Aucun joueur ne sera considéré comme éligible pour participer à la compétition avant d'avoir atteint l'âge de 12 ans.

Le joueur doit respecter l'âge minimum recommandé par le PEGI du jeu pour participer à la Compétition. L'Organisateur se réserve le droit de demander une preuve d'âge pour vérifier la conformité à cette exigence. Les joueurs qui ne respectent pas cette condition ne seront pas autorisés à participer au tournoi ou seront disqualifiés.

Si le participant est mineur, une autorisation parentale ou du représentant légal doit accompagner l'inscription afin de pouvoir participer la Compétition.

Les inscriptions sont ouvertes à tous les joueurs résidant en Europe.

Le pseudonyme du participant doit être conforme aux exigences de moralité et d'éthique et ne doit pas contenir de connotations discriminatoires, politiques ou d'intolérance raciale. En outre, les participants ne sont pas autorisés à utiliser des sponsors dans leur pseudonyme, ni à faire de la publicité. L'Organisateur de la Compétition peut demander de changer le pseudonyme du participant s'il est en contradiction avec les règles et les règlements de la Compétition. Le participant doit utiliser un nom approprié et acceptable dans le jeu, et est responsable du changement de son nom dans le jeu si l'Organisateur du tournoi demande un tel changement.

2.2. Critères de désignation des gagnants

Dans la phase à élimination directe en BO3 pour les phases et BO7 pour la finale, voici comment cela fonctionnerait :

Phase à élimination directe (BO3) :

- Les équipes qualifiées s'affrontent dans des matchs en format BO3.
- Chaque équipe doit remporter deux matchs pour avancer au tour suivant.
- Si une équipe remporte deux matchs consécutifs, la série est terminée avant le troisième match.

Finale (BO7) :

- Les deux dernières équipes en lice se rencontrent dans la finale.
- La finale est jouée en format BO7, ce qui signifie que la première équipe à remporter quatre matchs est déclarée vainqueur.
- Ce format plus long permet d'assurer une victoire plus décisive et de réduire les chances de victoire par hasard.

Détermination du vainqueur :

- Dans chaque match (BO3 pour les phases, BO7 pour la finale), l'équipe qui remporte le nombre requis de matchs avance au tour suivant ou remporte le tournoi.
- Si une équipe remporte tous les matchs nécessaires avant la fin du BO, la série est terminée.

Progression dans le tableau :

- Les équipes victorieuses avancent dans le tableau jusqu'à ce qu'il ne reste plus que deux équipes pour la finale.
- Les équipes perdantes sont éliminées du tournoi.

2.3. Récompenses

[1er team = 1000€ de Carte Cadeaux Fnac soit 200€ par joueur de la team].

L'Organisateur s'engage à entrer en contact avec les gagnants dans les meilleurs délais à la suite de la Compétition pour récupérer les adresses relatives aux envois des récompenses.

L'Organisateur s'engage à faire parvenir les récompenses aux gagnants dans les meilleurs délais à la suite de la réception des informations d'envoi.

2.4. Interdictions et sanctions

La triche, le langage injurieux, le comportement anti-sportif, l'usage de bots, l'usage de scripts, l'usage de hacks, ou toute autre action nuisible au bon déroulement de la compétition sont strictement interdits.

L'Organisateur se réserve le droit de prendre toute sanction à l'encontre du participant qui commettrait de telles actions.

3. Format

3.1. Nombre de joueurs

Le nombre de joueurs est limité à 80 joueurs soit 16 teams.

3.2. Format

Les équipes joueront leur premier match entre 10h et 13h40, pour donner suite au phase suivante, en tout 4 phases/round seront présentés sur ce tournoi, détaillé ci- dessous.

Format Overwatch SERIES

Phase 1 80 JOUEURS MAX SOIT (16 TEAMS MAXIMUMS) 10h00

- OPEN QUALIFICATION par équipe de 5 joueurs minimums
- BO3 en 5 vs 5 des teams inscrites en PARTIE COMPÉTITIVE
- Le classement sera calculé en fonction des points gagnées pendant les game
- Les meilleurs équipes passeront la Phase 2 qui commence à 14h

Phase 2 40 JOUEURS MAX SOIT (8 TEAMS) 14h00

- BEST QUALIFICATION par équipe de 5 joueurs minimums
- BO3 en 5 vs 5 des teams qualifiées PARTIE COMPÉTITIVE
- Le classement sera calculé en fonction des points gagnées pendant les game
- Les meilleurs équipes passeront la Phase 3 qui commence à 16h

Phase 3 20 JOUEURS MAX SOIT (4 TEAMS) 16h00

- DEMI FINALS SERIES par équipe de 5 joueurs minimums
- BO3 en 5 vs 5 des teams qualifiées en aléatoire sur les modes suivant (Hybride, Escorte, Points de Contrôles, Avancée ou Point Chaud)
- Le classement sera calculé en fonction du nombre de manche gagné

Phase 4 10 JOUEURS MAX SOIT (2 TEAMS) 17h00

- Finals SERIES par équipe de 5 joueurs minimums
- UNE GAME EN MODES COMBATS À MORT PAR ÉQUIPE EN BO7
- Le classement sera calculé en fonction du nombre de manche gagné
- Les gagnants auront rendez vous sur scène pour la remise des prix dès 17h50

4. Déroulement

4.1. Phases de la compétition

Playoffs

Elimination directe



4.2. Modalités de résolution des litiges

En cas de litige durant la Compétition, toute réclamation devra être adressée à l'Organisateur et une équipe d'arbitres désignée par l'Organisateur prendra une décision finale.

5. Matériel et équipement

L'Organisateur s'engage à fournir tout le matériel et les équipements nécessaires à la participation des joueurs. Toutefois, les participants sont autorisés à apporter leurs équipements.

5.3. Logiciels autorisés

Seuls les logiciels strictement nécessaires au jeu seront autorisés.

6. Dispositions finales

6.1. Image des joueurs

En s'inscrivant à la Compétition, les participants consentent à ce que leur image et leur voix soient enregistrées, reproduites, diffusées et exploitées à des fins promotionnelles et de communication, dans le cadre de la couverture médiatique de la Compétition, notamment sur les réseaux sociaux, les sites internet et les plateformes de streaming. Les participants autorisent également l'Organisateur à utiliser leur nom et leur pseudonyme dans le cadre de cette exploitation, sans que cela ne leur confère un droit à rémunération ou une quelconque contrepartie financière. Les participants reconnaissent que les images et les enregistrements peuvent être utilisés par l'Organisateur à des fins de marketing ou de promotion de la Compétition et des événements futurs. Toutefois, l'Organisateur s'engage à respecter la vie privée des participants et à ne pas utiliser les images et les enregistrements d'une manière qui pourrait porter atteinte à leur réputation ou leur dignité.

Les participants peuvent contacter l'Organisateur, avant ou pendant l'événement, afin de demander la suppression de leur image ou de leur voix des enregistrements ou des diffusions.

L'Organisateur s'engage à répondre à toute réclamation concernant les enregistrements, photos et vidéos pouvant être pris durant la Compétition et publiés.

6.2. Données personnelles

Pour tout traitement de données personnelles effectué en rapport avec ce règlement, l'Organisateur garantit qu'il se conforme strictement au Règlement Général sur la Protection des Données (RGPD) du 27 avril 2016, (Règlement (UE) 2016/679 du Parlement européen et du Conseil du 27 avril 2016, relatif à la protection des personnes physiques à l'égard du traitement des données à caractère personnel et à la libre circulation de ces données).

6.3. Propriété intellectuelle

Tous les droits de propriété intellectuelle sur le jeu objet de la Compétition appartiennent exclusivement à son éditeur.

L'Organisateur assure être en conformité avec les conditions générales d'utilisation de l'éditeur du jeu objet de la Compétition.

En outre, l'Organisateur assure organiser la Compétition dans le respect des règles de licence mises en place par l'éditeur du jeu objet de la Compétition.

6.4. Retransmission/diffusion en direct

L'Organisateur se réserve tous les droits de diffusion et de retransmission. Ces droits peuvent être accordés au cas par cas à des tiers ou aux participants eux-mêmes. Les

participants à la Compétition ne peuvent pas refuser que leurs matchs soient diffusés par l'Organisateur.

La reproduction et la représentation de tout ou partie des éléments composant la Compétition sont formellement interdites sans l'accord préalable de l'Organisateur.

6.5. Modifications du règlement

L'Organisateur se réserve le droit de modifier le règlement si cela est nécessaire pour assurer le bon déroulement et l'intégrité de la Compétition.

6.6. Annulation de la compétition

L'Organisateur se réserve le droit d'annuler la Compétition si les conditions nécessaires ne sont pas réunies, ou si une situation imprévue survient.

6.7. Acceptation des règles

En s'inscrivant à la Compétition, le participant accepte sans réticence ou interprétation les règles de ce règlement et s'engage à les respecter.

Il appartient au participant de s'assurer qu'il détient la dernière version du règlement.

L'Organisateur se réserve le droit de prendre des décisions sur des points non-couverts par le règlement ou contraires à ce dernier pour assurer le bon déroulement et l'intégrité de la Compétition.